

# Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman Kanak-Kanak

Agus Saputra<sup>1</sup>, Eka Filahanasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia,  
Dharmasraya, Indonesia

e-mail: [saputra45agus@gmail.com](mailto:saputra45agus@gmail.com)<sup>1</sup>, [ekafilahanasari@gmail.com](mailto:ekafilahanasari@gmail.com)<sup>1</sup>

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru TK saat pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu guru juga dominan menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa bosan dalam belajar. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah mengembangkan media video untuk pengenalan karir di taman kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari lima tahap yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji lapangan utama, dan revisi produk. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner. Analisis data dalam penelitian pengembangan video pengenalan karir terdiri analisis data kualitatif dan data persentase. Hasil penelitian yaitu berdasarkan hasil uji validitas, ahli materi pembelajaran, dan ahli validasi calon pengguna dinyatakan bahwa media video pengenalan karir TK dikategorikan sangat baik, dan tidak perlu direvisi. Media video pengenalan karir telah memenuhi kriteria aspek kelayakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media video pengenalan karir dapat diterapkan untuk proses pembelajaran.

**Kata kunci:** pengembangan, media video, pengenalan karir

## Abstract

This research is motivated by the lack of use of instructional media used by kindergarten teachers when learning makes students difficult to understand the learning material. In addition, the teacher also dominantly uses conventional learning models so that students feel bored in learning. The aim of this research was to develop video media for career introduction in kindergarten. This research used the Borg & Gall development model which consists of five stages, namely research and information gathering, planning, developing the initial form of the product, main field testing, and product revision. Data collection techniques in this research was collected through observation, interviews, and literature study. The instrument used in this research was a questionnaire. Data analysis in the career introduction video development research consisted of qualitative data analysis and percentage data. The results of the research were based on the results of the validity test, learning material experts, and user candidate validation experts stated that the kindergarten career introduction video media is in a very good category, and does not need to be revised. The career introduction video media has met the eligibility aspect criteria. So, it can be concluded that the career introduction video media can be applied to the learning process.

**Keywords:** development, video media, career introduction

## 1. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan khususnya di taman kanak-kanak. Taman kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan formal yang memberi fasilitas bagi perkembangan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya (Fauziddin, 2015; Zeptyani & Wiarta, 2020). Taman kanak-kanak (TK) pada kelompok anak yang memiliki usia antara 4-6 tahun. Pentingnya pendidikan taman kanak-kanak karena akan menambah tumbuh kembangnya anak. Tujuan pendidikan anak usia dini yaitu meningkatkan daya cipta yang dimiliki anak dan memacu anak belajar bermacam-macam ilmu yang mencakup agama, sosial,

emosi, bahasa, seni dan kemandirian sebab anak tengah berda pada periode pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan yang pesat (Dista, 2020; Walujo & Listyowati, 2017). Di taman kanak-kanak anak akan belajar sekaligus bermain. Pendidikan anak usia dini dilakukan dalam menunjang masa tumbuh kembang secara maksimal sehingga memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian secara optimal (Hidayah & Aulia, 2015; Meilinda, 2020). Guru wajib menerapkan pembelajaran kreatif dan inovatif agar siswa paud merasa senang dan tidak terbebani dalam belajar.

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah siswa guru menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa akan pasif dan hanya mendengarkan materi dari guru. Penelitian yang dilakukan oleh Zeptyani & Wiarta (2020) menyatakan bahwa saat di dalam kelas tidak semua perilaku anak merespon dan mendengarkan guru. Siswa yang antusias belajar akan mendengarkan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini menyatakan bahwa siswa yang tidak mendengarkan pembelajaran maka tidak memiliki rasa antusias dalam belajar. salah satu penyebab adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Model konvensional cenderung akan membuat siswa tidak aktif dalam belajar (Latief, 2014; Sahimin, 2017). Hal tersebut disebabkan karena model konvensional berpusat pada guru sehingga siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Siswa anak usia dini juga sangat memerlukan media pembelajaran karena melalui media ini siswa lebih tertarik dalam belajar jika terdapat media pembelajaran yang menarik. Selain itu melalui media pembelajaran mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran (Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati, 2020; Pebri, Tegeh, & Rahayu, 2017). Pada kenyataan masih banyak sekolah yang kurang memiliki media pembelajaran inovatif yang mampu memfasilitasi siswa dalam belajar. Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu taman kanak-kanak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa permasalahan yaitu saat guru menjelaskan materi mengenal jenis pekerjaan guru masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab yang berpedoman pada buku paket pelajaran. Selanjutnya sebagian besar respon peserta didik saat diberi pertanyaan tidak banyak yang mengetahui dan bisa menjawab. Media yang digunakan guru belum begitu bervariasi sehingga peserta didik banyak yang diam dan bercerita dengan teman lainnya. Berdasarkan wawancara kepada guru TK pada tema pekerjaan tidak memiliki media yang menarik bagi peserta didik. Guru menggunakan media di kelas hanya berupa gambar tentang jenis pekerjaan, sehingga dari fenomena tersebut peneliti berkeinginan membuat media yang menarik tentang pengenalan pekerjaan di TK, media tersebut berbentuk video pengenalan karir di TK Kecamatan Tiumang. Dengan adanya media video yang lebih menarik diharapkan peserta didik TK mampu mengenal karir lebih baik. penelitian yang dilakukan oleh Yuliani, Antara, & Magta (2017) menyatakan bahwa penerapan video pembelajaran berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak, sehingga video pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan memecahkan masalah dalam pengembangan kemampuan anak. Berdasarkan hal tersebut solusi untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan mengembangkan media video pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Video pembelajaran merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak atau media yang dapat dilihat dan didengar (Jatmiko, Wijayantin, & Susilaningsih, 2017; Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019). Media yang akan dikembangkan harus memperhatikan usia anak, perkembangan psikologi serta kebutuhan spesifik anak sebagai individu yang unik (Yuliani et al., 2017). Media pembelajaran berupa suara, gambar, animasi, dan video dapat digunakan sebagai media mengajar visual. Melalui video, anak dapat melihat tindakan nyata yang ada pada video sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar (Naharir, Dantes, & Kusmaryatni, 2018; Yudha, Pudjawan, & Tegeh, 2017). Kelebihan dari media video pembelajaran yaitu 1) merupakan media perpaduan gambar dan suara, 2) mampu mempengaruhi tingkah laku manusia jika dibandingkan media cetak, 3) dapat digunakan dengan praktis melalui computer, laptop ataupun *smartphone*, 4) dapat menyajikan objek secara detail, 5) dapat menyajikan objek yang berbahaya, 6) efisiensi waktu, dan 7) dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual (Agustiningsih, 2015). Media video dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media video akan diberikan kepada siswa taman kanak-kanak untuk materi pengenalan karir.

Pengenalan karir sejak dini merupakan pilihan strategis dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik dalam masa depan. Tujuan karir bagi peserta didik usia taman kanak-kanak lebih difokuskan untuk memberikan kesadaran dan wawasan karir kepada peserta didik (Kartadinata & Dkk., 1999; Ruff, 2001). Artinya usia taman kanak-kanak tentang dunia pekerjaan sebanyak mungkin sebagai pilihannya, peserta didik belum diharapkan dapat memilih secara pasti, tetapi sudah mempunyai wawasan yang luas mengenai dan mengenal jenis-jenis pekerjaan, hal tersebut akan lebih diperjelas lagi dengan video pengenalan karir terdapat wawasan dan kesiapan karir pada peserta didik. Melihat pentingnya pengenalan karir pada TK hendaknya dalam pelaksanaannya dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pengenalan bimbingan karir secara mendasar seharusnya diberikan pada seluruh peserta didik dan terintegrasi sejak tahun pertama pendidikan (Nursalim & Darminto, 2011). Oleh karenanya diperlukan sebuah informasi karir yang lebih bervariasi. Pengetahuan macam-macam pekerjaan yang bervariasi juga dapat membuat peserta didik memiliki wawasan yang luas dalam memilih cita-cita sehingga siswa akan lebih semangat untuk sekolah hingga jenjang yang tinggi. Pekerjaan yang dimasukkan pada media video disesuaikan dengan peserta didik di TK, pekerjaan yang akan dijelaskan yang berada di lingkungan sekitar. Berdasarkan data pekerjaan orangtua didapatkan pekerjaan yaitu petani, peternak dan perkebunan sawit dan karet. Mengacu informasi okupasi dari Shertzer, data pekerjaan dilihat dari tren pekerjaan di lingkungan saat ini yaitu TNI, polisi, sopir, dokter, dan guru. Maka pekerjaan yang akan dimasukkan dalam media *video* pengenalan karir adalah TNI, Dokter, Polisi, Sopir, Guru, Penjahit, Pedagang, Petani, dan Peternak. Penelitian yang dilakukan oleh (Purwanti, 2015; Tegeh, Simamora, & Dwipayana, 2019; Yusnia, 2019) menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa serta memudahkan siswa dalam belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video untuk pengenalan karir di taman kanak-kanak. Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki perbedaan yakni media video pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk membantu siswa taman kanak-kanak pada materi pengenalan karir. Penelitian ini

diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman anak mengenai pengenalan karir sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

## 2. Metode

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall (Emzir, 2012) bahwa dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa langkah yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk awal produk, 4) uji lapangan utama, dan revisi produk. Dalam penelitian ini, karena keterbatasan waktu, maka penelitian ini hanya sampai pada validasi ahli dan revisi.

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Variabel yang akan dikaji dalam pengembangan adalah media video pengenalan karir di TK adalah unsur kelayakan. Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini adalah proses mengembangkan media yang dapat dipakai membantu peserta didik mengenali macam pekerjaan dalam bentuk media video yang memenuhi unsur kelayakan, sehingga diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran mengenai pengenalan karir di TK. Analisis data dalam penelitian pengembangan video pengenalan karir terdiri analisis data kualitatif dan data persentase. Kemudian diaplikasikan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket tertutup dengan scoring berupa *rating scale* dengan rincian sebagai berikut (Sudijono, 2008).

Tabel 1. *Scoring Rating Scale*

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat baik
2	3	Baik
3	2	Kurang baik
4	1	Tidak baik

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan berpedoman pada prosedur Borg & Gall yang telah disederhanakan oleh Emzir (2012) Prosedur pengembangan yang telah disederhanakan terdiri dari 5 tahap yaitu: (a) Tahap analisis produk, (b) Tahap pengembangan produk awal, (c) Tahap validasi ahli dan revisi, (d) Tahap uji coba skala kecil dan revisi, (e) Tahap uji coba skala besar dan produk akhir. Namun pada penelitian ini hanya terbatas pada tahap validasi ahli dan revisi. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Analisis produk terdiri dari dua kegiatan studi kepustakaan dan survey lapangan, kegiatan berkunjung ke perpustakaan hal yang didapat memperoleh buku yang dijadikan sebagai sumber penyusunan materi pengembangan media video. Selanjutnya kegiatan kedua yaitu melakukan survei lapangan untuk melihat fakta dilapangan. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dari hasil yang didapat Minimnya pengetahuan tentang macam-macam karir membuat mereka memilih pekerjaan seperti orangtuanya. Untuk memperkuat data dilakukan observasi bahwa ditemukan adanya materi yang menjelaskan tentang jenis pekerjaan yaitu mengenalkan pekerjaan orangtua dan pekerjaan di lingkungan TK. Tetapi peneliti melihat masih belum dapat memberikan pemahaman tentang pengenalan karir pada peserta didik. Hasil lain juga didapatkan bahwa guru ketika menjelaskan materi

mengenal pekerjaan dengan metode ceramah dan Tanya jawab yang berpedoman pada buku paket. Selanjutnya hasil dari wawancara didapatkan bahwa guru tidak memiliki media yang menarik bagi siswa, media yang ada di sekolah hanya berupa gambar. Dengan adanya media video pengenalan karir mampu mengenal karir yang lebih baik dan diharapkan peserta didik memiliki wawasan luas tentang pekerjaan.

Tahap selanjutnya adalah mengembangka produk awal. Tahap ini dilakukan untuk merancang produk awal, meliputi: 1) Meneruskan tujuan media video pengenalan karir TK, 2) Menyusun media video pengenalan karir untuk TK, tahap ini dilakukan pada tahap penyusunan materi yang akan dimasukkan dalam media dan penyusunan konsep dari media, 3) Menentukan dan menyusun alat evaluasi, pada tahap ini menentukan alat evaluasi untuk menilai media video. Untuk validasi uji ahli, materi, uji media dan validasi uji coba pengguna. Setelah menentukan alat selanjutnya peneliti menyusun angket penilkaian dilakukan dengan angket dan digunakan isi dalam angket mencakup pernyataan menyatakan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan.

Setelah produk jadi tahap selanjutnya tahap pengujian dari para ahli atau validasi. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Ahli yang memvalidasi produk adalah ahli media, ahli materi dan calon pengguna. Kemudian dari para ahli tersebut memberikan saran untuk perbaikan dan hasil dari validator adalah media video pengenalan karir TK layak digunakan. Pada tahap ini telah dilakukan revisi produk sesuai saran dan masukan dari validator yaitu ahli media, ahli materi dan calon pengguna. Maka video pengenalan kari TK sudah direvisi. Hasil akhir dari produk ini adalah media video pengenalan karir untuk TK Se Kecamatan Tiumang. Media ini berisi tentang jenis-jenis pekerjaan. Media ini dibuat dengan aplikasi *After Effects CS4*. Isi media video pengenalan karir yaitu 1) nama pekerjaan 2) tugas dari pekerjaan.

Hasil penelitian yang diperoleh akan menunjukkan criteria aspek kelayakan media video pengenalan karir TK, berikut hasil penilaian produk. Pertama, hasil uji validitas ahli media. Berdasarkan hasil uji validitas ahli media yang telah dilakukan penilaian terhadap media video pengenalan karir TK yang dapat dikategorikan sangat baik. Kedua, hasil uji validasi ahli materi. Berdasarkan hasil uji validitas ahli materi yang telah dilakukan penilaian terhadap media video pengenalan karir TK yang dapat dikategorikan sangat baik. Ketiga, hasil uji validasi calon pengguna. Berdasarkan hasil uji validitas calon pengguna (guru TK) yang telah dilakukan penilaian terhadap media video pengenalan karir TK yang dapat dikategorikan sangat baik. Dari semua data yang diperoleh penilaian uji ahli media, uji ahli materi dan uji coba pengguna (guru TK) maka media video pengenalan karir TK memperoleh penilaian pada aspek kelayakan berada pada kategori sangat baik. Media video pengenalan karir TK mendapatkan katerogi sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.

Pertama, Media video pengenalan karir TK mendapatkan katerogi sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat memotivasi siswa dalam belajar. penggunaan media pembelajaran secara umum menumbuhkan motivasi belajar siswa karena lebih menarik. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menyajikan unsur visual dan audio sehingga membuat siswa termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran akan menciptakan suasana efektif dan efisien sehingga siswa termotivasi dalam belajar dan berdampak pada pemahaman siswa (Mahadewi, 2012). Hal ini sesuai dengan kelebihan media video pembelajaran yaitu 1)

menjelaskan keadaan nyata dari suatu proses atau kejadian, 2) terintegrasi dengan media lain seperti teks gambar cocok dalam mengerjakan materi dalam ranah perilaku psikomotorik, dan kombinasi video lebih efektif dalam menyampaikan pesan, dan 3) menunjukkan dengan jelas suatu Langkah yang prosedural (Agustiningsih, 2015; Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020).

Kedua, Media video pengenalan karir TK mendapatkan katerogi sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. penggunaan media video pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran karena penyampaian materi disajikan secara menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kejelasan pesan yang terdapat didalam video juga merupakan unsur terpenting yang harus diperhatikan. Kejelasan suara atau narasi, kesesuaian penggunaan *sound efek* dan kesesuaian music latar akan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat memberikan kesan penekanan, sedih, senang dan lain-lain (Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020; Sudarma, I.K., 2015). Penelitian yang dilakukan oleh Widyaningrum (2015) juga mengungkapkan bahwa penggunaan audio dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa sehingga memotivasi siswa menjadi lebih perhatian, serius, dan aktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Apriansyah et al., (2020) menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Asnur & Ambiyar, 2018; Puspita, Asri, & Ardana, 2019; Taqiya, Nuroso, & Reffiane, 2019) juga menyatakan bahwa media video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut maka video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian kualitas media video pengenalan karir yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan calon pengguna (guru TK), berada pada kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi. Maka dapat disimpulkan bahwa media video pengenalan karir untuk anak TK telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diberikan kepada peserta didik TK dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media video pengenalan karir dapat meningkatkan pemahaman siswa TK pada materi pengenalan karir.

#### Daftar Pustaka

- Agustiningsih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pancaran Pendidikan*, 4(1). Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1310>
- Apriansyah, Sambowo, & Maulana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8–18. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil>
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3).

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>

- Dista. (2020). Manajemen Pendirian Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus Di TK Fastrack Funschool Yogyakarta). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 101–111. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.22582>
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fauziddin, M. (2015). Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar Di Taman Kanak- Kanak Pembina Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal PAUD Tambusai*, 1(1). Retrieved from <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/55>
- Hidayah, & Aulia. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa di SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.629>
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningsih, S. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–156. Retrieved from <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1803>
- Kartadinata, S., & Dkk. (1999). *Bimbingan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Latief, H. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas VII DI SMPN 4 Padalarang. *Jurnal Geografi*, 14(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/gea.v14i2.3395>
- Mahadewi, D. (2012). *Buku Ajar: Media Video Pembelajaran (E-Book)*. Singaraja: Undiksha.
- Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati. (2020). Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 64–74. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24230/12062>
- Meilinda. (2020). Implementasi Konsep Pengasuhan Dalam Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini (Survei Di Desa Adat Serangan). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 121–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.25654>.
- Naharir, Dantes, & Kusmariyatni. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester II SD Gugus VI Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(1), 15–21. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/16975/10172>. 15-21
- Novita, Sukmanasa, & Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>
- Nursalim, M., & Darminto, E. (2011). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar*.

Surabaya: Unesa University Press.

- Pebri, Tegeh, & Rahayu. (2017). Efektivitas Metode Ber cerita Dengan Media Boneka Wayang Terhadap Kemampuan Ber cakup-Cakap Anak Kelompok B Di TK Widya Sesana Sangsit 2016/2017. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(3), 336–347. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v5i1.11557>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Puspita, N. M., Asri, I. A. S., & Ardana, I. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(2), 1–10. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v17i2.22221>
- Ruff, M. (2001). *Careers Education” dalam Carerrs Education in Context. Bill Gothardo dkk (Ed)*. London: SAGE Publications.
- Sahimin. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.47006/er.v1i2.894>
- Siddiq, Sudarma, & Simamora. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28928>
- Sudarma, I.K., D. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: raja grafindo persada.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19492/11545>.
- Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmub*, 24(2), 158–166. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/21262/13262>
- Walujo, A. ., & Listyowati, A. (2017). *Kompendium PAUD Memahami PAUD Secara Singkat*. Depok: Prenadamedia Group.
- Widyaningrum, H. K. (2015). Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v5i02.284>
- Yudha, Pudjawan, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct Instruction DI SMP Negeri 5 SINGARAJA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20198>

- Yuliani, Antara, & Magta. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Undiksha*, 5(1), 96–106. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v5i1.11309>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75.
- Zeptyani, & Wiarta. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>